SEGA SATURN

定価850円(本体825円)◆徳間書店

T1066596940853

テレビランドわんぱく 149

SEGA SATURN

パンツァードラグーン公式ガイドブック

徳間書店

雑誌66596—94

SEGA SATURN

テレビランドわんぱくNo.149

PANZER DRAGOON
パンツァードラグーン

世界設定と攻略、さらに
本誌だけの裏ワザ、隠しコマンド
を全紹介!!

公式ガイドブック
OFFICIAL GUIDE BOOK

PANZER DRAGOON™

パンツァードラグーン

公式ガイドブック

SEGA SATURN

パンツァードラグーン

青きドラゴンと少年の物語

栄華を誇った文明が滅んで数千年……

かつての力を失った人類は、自らが生み出した遺伝子改造による生物兵器に脅かされながら黄昏の時代を過ごしていた。

だが、失われた文明の力を借りた「帝国」が出現した時から、再び時代は回り始めた。

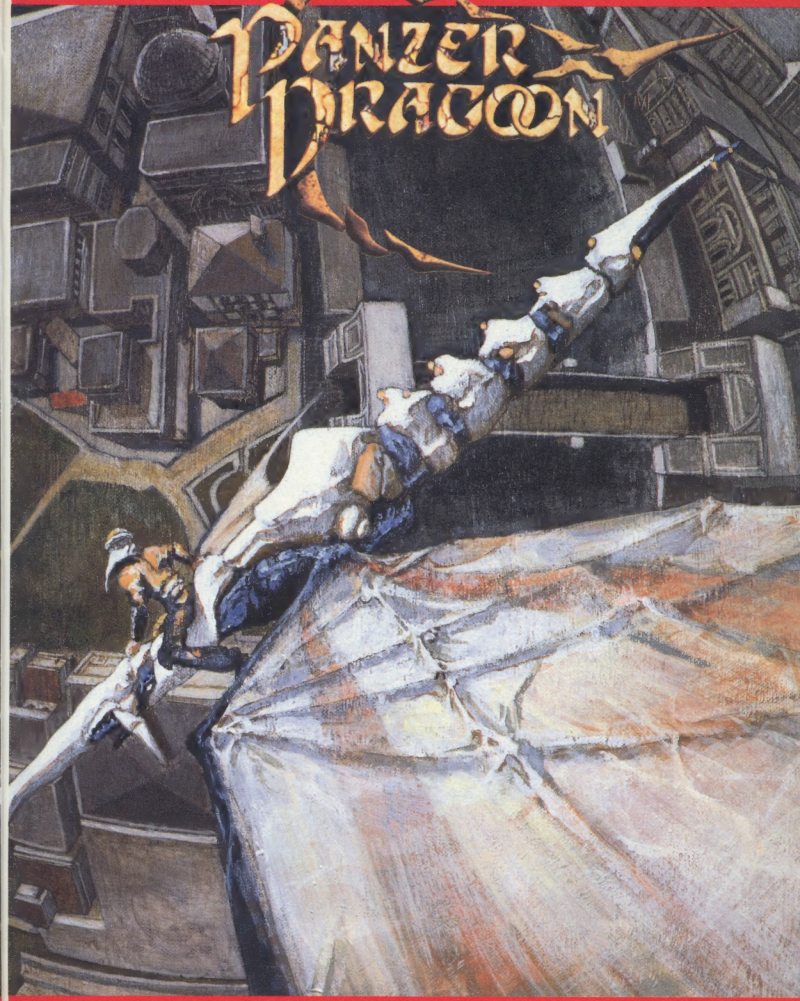
帝国の手によって地中より発掘された「旧世紀」の兵器は、人類の生存を脅かす多数の巨大生物を撃退し、再び人類の時代がきたと人々を歓喜させた。

しかし、力は欲望を生み、欲望は戦乱を生む。帝国と同じく、旧世紀の力を手に入れた周辺国家との戦争は深刻化の一途をたどった。

相次ぐ戦乱の中、さらなる力を欲した帝国は、海中に沈む、ある大規模な「遺跡」の発掘を開始した。

しかし、それは事件の発端に過ぎなかった。

（オープニングより）



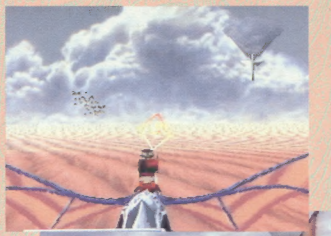
「パンツァードラグーン」の世界

黄昏(たそがれ)の時代

どこか果てしない遠くの星。それがこの物語、「パンツァードラグーン」の舞台である。

この星に住む人間たちの種としての寿命は、もはや尽きようとしていた。数千年前に、この星に栄えたと伝えられる文明を最盛期として、現在、人々は黄昏の時代を過ごしている。いずれ彼らは滅びゆく運命にあるのだ。

この世界はいくつかの国家と辺境の村々に分れて形づくられている。国家といっても、人間が居住可能な地域が散らばっているため、それほど大きなものではない。



▶乾燥した砂漠地帯や広大な森林地帯など、この星には人の居住に適さない土地が多い。

数千年前の文明の遺跡群

この星の各地には、すでに滅び去った過去の文明の遺物が残っており、それらは「遺跡」と呼ばれている。遺跡内部に存在するさまざまな機械や兵器類は、前文明の隆盛を物語る。数千年の年月を経ても、その機能の大部分が生きていて、現在もなお作動し続ける遺跡もいくつか存在している。しかし、この星の人々は、すでにそれらを使うための知識を失っている。さらに遺跡周辺には、接近した者を無差別に襲う生物や機械類が多数存在するため、近寄ることさえ難しい。それらの生物は「攻性生物」と呼ばれている。

◀オープニングで、主人公が発見したのも、こうした遺跡のひとつ。

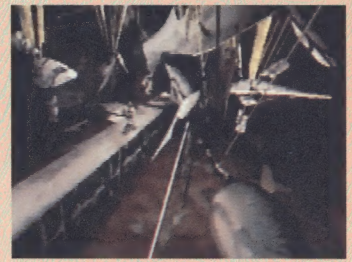
◀近年、遺跡の発掘が盛んだが、いまだ人跡未踏の遺跡も数多い。

旧世紀

失われたスーパーテクノロジー

この星の各地に残された遺跡から、前文明の人々は非常に高度なテクノロジーを持っていたことがわかる。彼らは、すでに外宇宙航行すら実現していたようだ。だが、前文明については断片的な記録が残されているのみで、その全容を知ることはできない。

今の時代を生きる人々は、この前文明が栄えた時代をひとまとめにして「旧世紀」と呼び、その時代のことは、もはや神話にも等しく、伝説のように語り伝えられているだけだ。

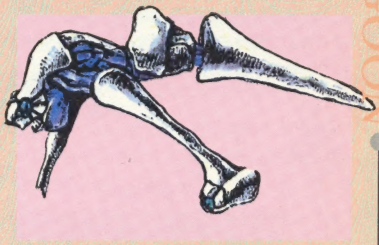


▲遺跡に残されている旧世紀の兵器。遺跡からの発掘品には、現在の人々の理解を越える物も少なくない。

旧世紀文明の特徴

旧世紀文明の基盤となっていたのは、機械と生体組織の融合の技術であり、遺跡の周辺によく見られる攻性生物と呼ばれるものたちも、もとは遺伝子改造された無人の兵器である。現在、攻性生物の一部には、本来の兵器としての機能を失い、野性化して別の方向に進化したものも存在する。

その他の機械類も同じテクノロジーで造られており、外宇宙航行用の船に使用されるエンジンや、その兵装も、生体組織を装甲でくるんだものという外観になっている。



もともと兵器として造られた攻性生物は、機械的な外観をしている。現在も、遺跡内部には原形をとどめた攻性生物が存在する。

一方、野性化した攻性生物は長い年月の間により生物的な姿に進化し、原形をとどめていない。その中には巨大化したものもおり、この星に住む人々にとって、大きな脅威となっている。

帝　国

救世主

この世界の人々は長い間、凶暴な巨大生物群（野性化した攻性生物）に悩まされ続けてきた。この物語に登場する帝国もまた、例外ではない。帝国は巨大生物に対抗するために、領土内の遺跡を発掘して旧世紀のテクノロジーの使用方法を研究し、それらを現代に復活させることに成功した。

帝国は、旧世紀の兵器を用いて巨大生物をみごと撃退し、人々は帝国に喝采を送った。この星に、再び人間の時代が訪れたのだ。だが、それは戦乱の始まりでもあった。帝国は旧世紀の力で軍事力の充実をはかり、空を飛ぶ戦艦や、地面を高速で移動する砲台などの新兵器を次々と開発、それらを用いて他国を攻め、勢力を拡大していった。

◀旧世紀の技術を使用した帝国の兵器は、それまでの常識を変えた。

旧世紀の兵器類の利用の実態

帝国は旧世紀の力を手に入れたが、そのテクノロジーを完全に理解し使いこなしているわけではない。旧世紀のエンジンや兵器など、使用方法が解明されたそのごく一部を、彼らがそれまで使ってきた兵器にくっつけて利用しているにすぎないのだ。

また、それらの原理も解明されていないために、旧世紀の機械と同じものを造ることができず、遺跡から発掘されたものを、そのまま使用しているのが現状である。とくに、現在でも重力兵器や光学兵器といった高度なものは扱いが非常に難しい上に、保存状態も悪く、復活させるには至っていない。しかし、帝国が手にした力が旧世紀のテクノロジーのほんの一部であるとはいえ、帝国を一気に最強の軍事国家へと押し上げるには十分すぎるほどであった。

ちなみに、旧世紀の兵器を使用している帝国の兵器には彼らの美意識が反映され、機能美を追求して造られたはずの兵器に、ごてごてと布の装飾を付けたり、紋章を張りつけたりしているので、もとの姿とは似ても似つかぬものになっている。

無敵の帝国軍空中艦隊

帝国軍の兵器に使用されている遺跡からの発掘品の中で、もっとも画期的だったのが、旧世紀のエンジンである。これらのエンジンは、かなりの重量の物体を空中に浮遊させ、高速で飛行させる力を持っていた。帝国は旧世紀のエンジンを利用した空中戦艦の実用化に成功し、現在では多数の空中戦艦で構成される空中艦隊が帝国軍の主力となっている。

初期の頃は、エンジン出力の調整技術が未熟だったこともあり、空中戦艦の墜落や暴走といった事故も珍しくなかったが、今ではエンジンの使用方法はほぼ解明されており、兵器としての信頼性は格段に向上した。また、小型のエンジンを利用して、戦闘機などの飛行兵器も開発されている。

◀堂々たる帝国軍空中艦隊。

▶帝国軍の戦闘機。現在までにいくつもの機種が開発され、空母などに搭載されている。

旧世紀のテクノロジーによる戦術の変化

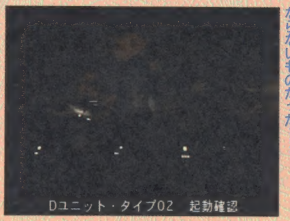
帝国軍の空中戦艦の登場は、戦術に変化をもたらした。空中戦艦の空からの攻撃で一気に前線を瓦解（がかい）させ、その後、歩兵による占領を行うという新しい戦争のやり方は、帝国の勢力を破竹の勢いで拡大させた。

もちろん、他の国々もこれを黙って見ていたわけではない。帝国の兵器開発者を拉致して、自国の領土内にある遺跡の研究に当たらせ、旧世紀の兵器を次々と前線に送り込んでいったのである。

禁断の遺跡「塔」

各国が旧世紀の兵器を手に入れた結果、戦争は膠着状態に陥った。帝国は優位を保つために、かねてから研究していた旧世紀の「塔」の復活を急いだ。「塔」とは、海中より発見された巨大な建造物で、帝国の上層部はこれを旧世紀の要塞であると考えていた。そして、ついに帝国は古文書に記された封印を解くことに成功し、「塔」は海上にその姿を現したのである。

だが「塔」には、帝国の人間たちには想像もつかない機能が組み込まれていた。その管理システムは、とうてい帝国の手に負えるものではなく、やがて彼らはおのれの愚かさを思い知ることになる。



◀「塔」の封印を解いた帝国軍。だがそれは、二度と人の手が触れてはならないものだった……。

帝国軍の空中兵器

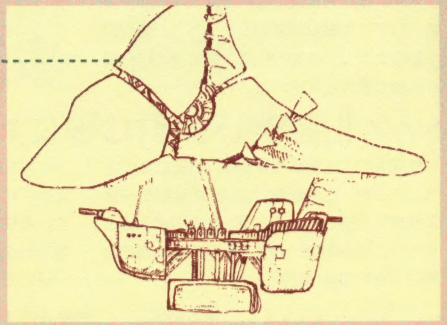
旧世紀テクノロジーの兵器への応用は、この世界における従来の兵器大系に大きな変化をもたらした。その中でも、もっとも大きな変化が空中兵器の登場である。これらの空中兵器の存在なくして、帝国がここまで勢力を拡大することはあり得なかったであろう。

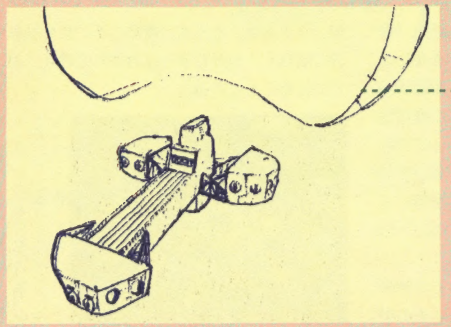
戦艦(前期)

「発掘した旧世紀のエンジンに、彼らがそれまで使用していた木造、もしくは金属製の船をぶら下げたもの」というのが帝国軍の空中戦艦の基本構造になっている。兵装は、ほとんど火薬発火の大砲や小火器だが、艦によっては、まだ生きている旧世紀の兵器をぶら下げているものもある。

大型戦艦

帝国軍の空中戦艦の中でも、最も多く建造されたタイプで、旧式ながら現在も多数の同型艦が現役で活躍中である。大型の旧世紀エンジンに従来の船という組み合わせは、初期の頃に造られた空中戦艦の典型的な例といえるだろう。





護衛艦

おもに空中艦隊の旗艦などの護衛用として配備されており、通常は同型艦2隻一組で護衛の任務に当たるのが普通である。

艦首と艦体後部左右の合計3カ所に、大口径の砲が多数装備されている。

戦艦(後期)

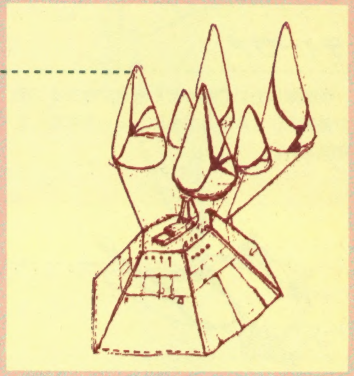
これらは後期に開発されたもので、エンジンを複数装備しているのが特徴である。

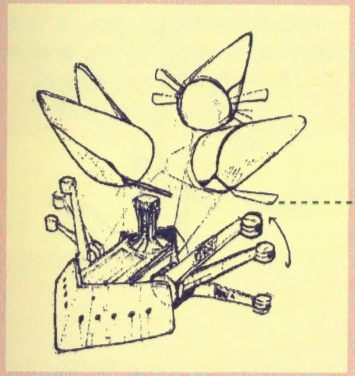
後期になるとエンジンの細かい調整が可能になり、その結果、それぞれのエンジンの出力を同調させたりできるようになった。これらの戦艦はその技術を使用し、より高出力、高機動性を目指して造られたものである。

また、この時期になると、同タイプのエンジンを使用した、量産機も造られるようになった。

空母

6基の旧世紀エンジンを使用し、格納庫に多数の戦闘機を搭載する大型空母。この世界の戦闘機は、旧世紀エンジンのおかげで発進の際に滑走を必要としないため、空母の艦底部からばらまかれるように発進する。





攻城要塞

これは攻城戦のために開発された空中戦艦で、砲台を取りつけた可動式アームを艦体の左右に装備している。数ある帝国軍の空中戦艦の中でも、異色の存在である。

旧世紀のエンジン

旧世紀のエンジンは、機関部がセラミック状の外骨格（装甲）で覆われている。そのため、機関の動きを外から見ることはできないが、機関部が淡く発光しているのが装甲の隙間から見える。

PANZER DRAGOON

戦闘機

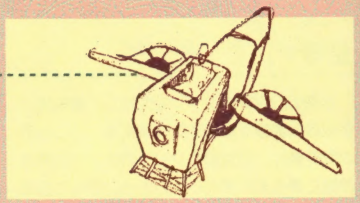
戦闘機は、小型のエンジンに人の乗るスペースと、操縦系統、武装をくっつけたという非常に単純な構造である。

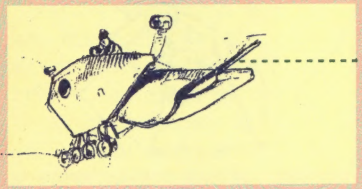
これは、エンジンの微妙なコントロールが可能になったのが最近のことで、戦闘機自体が歴史の浅い兵器であるためであろう。敵国の手に渡った空中戦艦や旧世紀の攻性生物等を敵として想定してあるため、対空戦闘能力はきわめて高い。

また、旧世紀の発掘物にこのタイプのエンジンが多いことから、戦闘機はかなりの数が量産されている。

ディーヴァ

帝国軍においてもっとも標準的なタイプの戦闘機で、生産機数も多い。火力を重視して開発された。



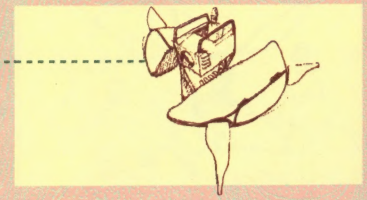


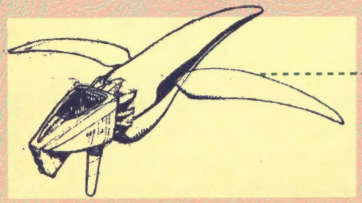
ヤシャ

帝国軍の標準型戦闘機ディーヴァを、夜間戦闘用に改良したもの。そのため、機体の外観は、ディーヴァと非常によく似ている。

ガルーダ

機体の左右に小型の旧世紀エンジンを2基取りつけた、帝国軍の最新鋭戦闘機。機動力に優れている。





ガンダルヴァ

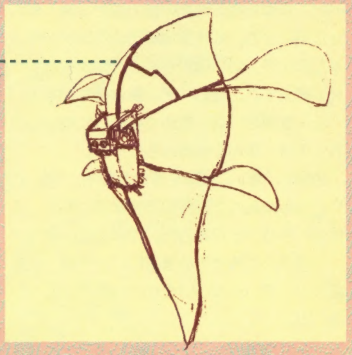
スピードを重視して開発された軽量型戦闘機。軽量化のために武装が犠牲になり、装備は機銃のみとなったが、その分スピードは速い。

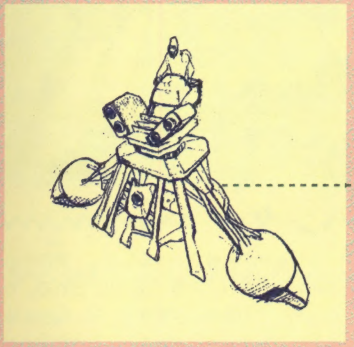
攻撃機

戦闘機に比べ、攻撃機は歴史が長い。初期のものは戦艦の小型版として、戦艦の護衛として開発されていたが、最近は戦闘機の開発の影響を受けて、その構造も戦闘機に近づいてきている。装備している火器は戦闘機に比べて大きく、攻城戦や対地戦闘に使われる。

護衛機

その名が示す通り、戦艦の護衛用に開発されたもので、初期の頃に開発された攻撃機のひとつである。大型戦艦などを護衛する際には5～6基の編隊を組んで、戦艦を取り囲むように飛行する。



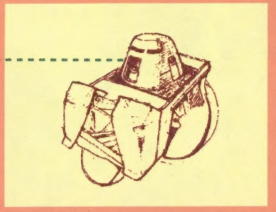


アスラ

帝都防衛軍に配備されている、新型の攻撃機。初期の攻撃機に比べ機体がかなり小型化されている。武装はミサイル。

移動砲台(ハンタータイプ)

遺跡から発掘された旧世紀エンジンの中には、浮上高度が低すぎるため、戦闘機等への使用に耐えないものも多数含まれていた。それを利用して開発されたのが、帝国軍の移動砲台、ハンタータイプである。



◀帝国軍のもっとも初期の移動砲台、ハンタータイプ01。

PANZER DRAGOON

主人公とドラゴン

青きドラゴンを託された少年

この物語の主人公の名は、カイル・フリューゲ、年齢16歳。帝国の勢力圏から遠く離れた辺境に住む、攻性生物専門のハンターだ。まだ若いが、幼い頃から同じハンターだった父に鍛えられたため、その腕は確かである。

そんな彼が「塔」をめぐる戦いに巻き込まれたのは、ほんの偶然からだった。

帝国が「塔」の封印を解いた結果、「塔」から数千キロ離れた場所にある遺跡に眠る、2体のドラゴンが目覚めた。カイルは、ドラゴンの復活時に偶然その遺跡にいたため、旧世紀人から青いドラゴンを託されることになったのだ。

「塔」を目指して飛び去ったもう1体のドラゴンを追うため、カイルは青いドラゴンに乗って飛び立った。だが、ドラゴンたちの真の目的を彼はまだ知らない。

攻性生物ハンター

◀この動物は、この世界ではごく一般的な乗り物として使われている。我々の世界でいえば、「ラバ」のようなものらしい。

▶オープニング・デモの中でカイルが狩りに使用していた銃。矢を撃ち出すボウガンのような武器だ。

攻性生物の外骨格や内臓などは、武器や薬品の材料となり、高値で取り引きされる。そのため、この世界には職業として、攻性生物専門のハンターが存在する。彼らは数人のグループを組んで、獲物を求めて旅を続け、一カ所に長く留まることはない。

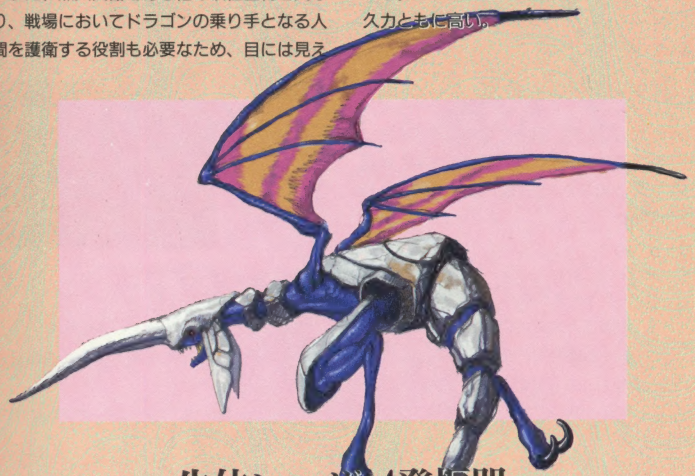
攻性生物ハンターたちは、その職業柄、攻性生物はもちろんのこと、旧世紀の遺跡に関する知識は一般人よりも多い。ドラゴンについても伝説で語られており、カイルも聞いたことがあった。

最強の攻性生物、ドラゴン

ドラゴンもまた、旧世紀の兵器であり、攻性生物の一種である。ただ、他の攻性生物が量産品なのに対して、ドラゴン系の攻性生物は試作品的なものであり、その生産数は少ない。

また、無人兵器である他の攻性生物と異なり、戦場においてドラゴンの乗り手となる人間を護衛する役割も必要なため、目には見えない形でさまざまな機能が追加されている。

ドラゴンの体表は、防御力を強化するための装甲で覆われている。この装甲は、旧世紀の遺跡の構造物や、帝国が発掘して使っているエンジンの表面の装甲と同じ材質でできている。セラミックに似た材質だが、高度、耐久力ともに高い。



生体レーザー発振器

主人公・カイルがゲーム中で使用する銃は、ドラゴンと同じく旧世紀時代のものである。ドラゴンのもとの乗り手が使っていたもので、材質はドラゴンの装甲のそれに近い。戦闘において、ドラゴンの乗り手は銃による射撃を行うが、さらにドラゴンそれ自体にも、兵装として生体レーザー発振器が装備されている。

▶ホーミングレーザー発射!! レーザーの青い軌跡が弧を描いて、ロックオンされた敵を追いかける。

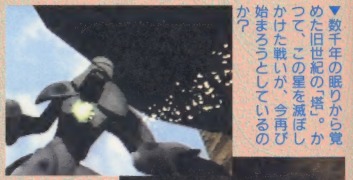
ドラゴンの生体レーザー発振器の機能は、その乗り手の持つ銃によってコントロールする。敵に銃の照準を合わせ、トリガーを引き続けてロックオンすると、それがドラゴンの知覚神経に伝わり、銃のトリガーを離すと同時に、敵を追尾するホーミングレーザーがドラゴンの口から発射される。

2体のドラゴンと「塔」

旧世紀文明滅亡の謎

帝国によって封印を解かれた「塔」は、帝国の人間たちが考えているような要塞などではなく、実は惑星の地表面制圧用の巨大兵器であるらしい。保存状態の悪い他の遺跡と異なり、「塔」は今もなお、その機能を完全に保っている。

はたして、数千年前にこの星でどんな戦いがあったのか、今となっては知るすべもない。しかし、この星が一度滅びかけて文明が後退してしまったことに、「塔」が関係していることは間違いない。



▼数千年の眠りから覚めた旧世紀の「塔」。かつて、この星を滅ぼしかけた戦いが、今再び始まろうとしているのか？

▲カイルにドラゴンを託した旧世紀人。彼とその青いドラゴンは、旧世紀の時代の戦いに何らかの形で関係していたのかも知れない。

主人公のドラゴンとプロトタイプドラゴン

「塔」の復活と同時に目覚めた2体のドラゴンは、単なる戦闘用の兵器として造られたものではない。2体のドラゴンには、「塔」と密接な関係を持つ、ある機能がプログラムされているのだ。

このプログラムによって、2体のドラゴンにはそれぞれ、まったく逆の使命が与えられている。

すべては、ゲームをクリアしたときに明らかにされるだろう。

PANZER DRAGOON™

パンツァードラグーン

攻略編

ドラゴン継承

EPISODE 1 エピソード1

水没都市

STORY

ドラゴンに乗って飛び立ったカイルは、新たに手に入れた旧世紀の銃になれるため、攻性生物が巣くう、近くの湖へと向かう。

ここにはかつて大きな街があったが、地震による陥没のため、一晩にして滅んだという話が伝わっている。

そこに水が流れ込んで大きな湖になっており、水棲の攻性生物の住みかとなっているのだ。

眼下に湖を確認したカイルは、ドラゴンを急降下させた。

撃墜率100%を狙え!!

エピソード1は練習用の面なので、難易度はかなり低い。ここで撃墜率100%を達成できないようでは、ドラゴンが泣くぞ。

敵を撃ちもらしやすい場所も何カ所かあるが、敵の出現位置と出現数さえ覚えてしまえば、あとは楽勝だ。

◀1面くらいは、パーフェクトが取れなくちゃね。

L・Rボタンでぐるぐる見物

ゲームになれてきたらL・Rボタンを使って、いろんな方向を見てみよう。普通に遊ぶときは、見る方向がだいたい決まってしまうが、L・Rボタンで回りを見回してみるとなかなかおもしろい。ここはこうなっていたのか〜などと、新しい驚きがあるはず。こんなことができるのも1面だけだ。

◀これは向かい側の壁に再び張り付いたエクトディスカス。

■「パンツァードラグーン」の開発スタッフ直伝!!■

エピソード1 おすすめ攻略法

この面は、ボス戦以外はゲームオーバーはないと考えてもらっていい。風景や敵の動きを楽しむぐらいのゆとりを持ってほしいな。

ドラゴンのコントロールと銃の扱いになれるのがこの面の目的だが、敵となる攻性生物にも凶悪なものは少なく、飛行の障害となる障害物も脆く、ぶつかっても大きなダメージにはならない。練習のためには、絶好のシチュエーションだ。

撃墜率100%を狙う場合、敵の出現位置を覚え、確実にホーミングレーザーを使うと簡単だ。積極的にホーミングレーザーを使っていこう。

また、撃ち逃がした敵は、すばやく後ろを向いて倒せば間に合う場合も多い。こういったテクニックは、他の面でも使うことができる。

◀どれだけたくさん障害物にぶつかることができるか、試してみるのもおもしろいかも。

◀とにかくホーミングレーザーで攻めまくる。逃げていった敵にも当たってくれる便利もの。

EPISODE 1 登場する敵キャラクター

1面の敵キャラは、野性化した攻性生物たち。より生物的な方向に進化を遂げたもので、一見しただけでは、これが旧世紀の時代に兵器として造られた攻性生物だとはとても信じがたい。この湖に住み着いている攻性生物たちは、あまり凶暴なものはいないようだ。

フライスティンガー

空中を浮遊、もしくは建築物にへばりついて生息し、付近に動く物を確認すると動き出す。

自ら攻撃してこないため、ロックオンなどのいい練習台になる。

電気バチ

体内に発電細胞を持つ大型の甲殻類。尻尾の部分から放電して、それを水面に流して獲物を獲る。

ゲーム中では、プレイヤーに体当たりしてくるときに、この尻尾からの放電を見ることができる。

カンヘルドラゴン

攻撃性を失った、ドラゴン系の攻性生物のなれの果て。水面の上をただ飛行しているだけだが、まれに弾を吐き出すものもいるようだ。

エクトディスカス

壁にへばりついているヒトデのような攻性生物。付近に動くものが近づくと飛び立ち、空中に浮遊するアメーバ状のものを吐き出す。エクトディスカスの本体は銃によるダメージに強く、ノーマルショットの場合、1発では倒せない。ホーミングレーザーで倒したいところだ。

◀アメーバ

幼生ドラゴン

ドラゴン系攻性生物の幼生。水中に生息するが、飛行能力も持つ。ゲーム中では、ドラゴンの周囲に飛び上がり、ついてきたりするが危害は加えない。撃ち落としてもいいが、たまにはこいつの飛行に合わせて、回りを見回してみるのもいいかも知れない。

食虫花

水面に花びらを開く毒々しい植物で、「オスムシ」と呼ばれる小さな模擬生物が、花びらの上でひらひらしている。このオスムシはおとりで、それに誘われてやってくる生物を花びらで押しつぶして食べてしまうが、低空飛行しない限り危険はない。食虫花そのものを倒すことはできないが、オスムシは撃ち落とすことができる。

◀オスムシ

EPISODE 2 エピソード2 砂漠

STORY

帝国軍の空中戦艦を撃破したカイルたち。だが、帝国軍には通信機と呼ばれる発掘品があり、遠方と話ができるという。おそらくカイルとドラゴンのことは、すでに本隊に連絡されているに違いない。帝国軍の追撃をかわすには、裏をかく必要がある。

そう考えたカイルは、あえて大型の攻性生物が生息する砂漠地帯を抜けることにした。

ハンターですら入り込んだことのない人跡未踏の地。どんな生物がいるか想像もつかない。だが、帝国軍の大艦隊とまともにぶつかるよりはましだろう。

この面ではお休みの帝国軍の動き

通信兵：偵察艦より入電。
目標発見、第12発掘所へ向け進行中。
指揮官：全艦戦闘態勢。地上部隊へ連絡。
国境付近に網を張る。
通信兵：はっ！

指揮官：何としてもあのドラゴンどもを捕獲せねば……。

1面で倒された戦艦から通信が入り、帝国軍はドラゴンが復活したことを知った。

古文書の研究から、「塔」の機能を回復することと、2体のドラゴンとの間には密接な関係があることをつかんでいた帝国軍は、ドラゴンの捕獲を行うため罠を張った。そしてこれが、エピソード3とエピソード5へとつながってゆく。

◀雲海に機影を落して航行する帝国軍の戦艦群。

■「パンツァードラグーン」の開発スタッフ直伝!!■

エピソード2 おすすめ攻略法

ここは、ロックオンになれるための面だ。ここでロックオンになれておかないと、あとあと苦戦することになるだろう。また、一定時間だけ出現するワームなどは、ロックオン後にノーマルショットを撃ち込むテクニックをマスターしないと、時間内にすべてを倒すのは難しい。

この面をクリアするための攻略ポイントは、洞窟の中だ。自分にアタックしてくる敵を中心に倒せば、体力を削られることはないはず。とくに注意したいのが、砂虫地帯だ。攻撃してこないおとりに気を取られないように。

撃墜率100%達成は、全ラウンド中で一番難しい。敵の出現場所と出現数を覚えて、先制攻撃をかけるのが基本だ。とくに撃ちもらしやすいのが、洞窟内で砂虫が自分の周囲に大量に出現するところ。すぐに消えてしまうので、すばやく確実に倒そう。

◀硬い敵は、ロックオンとノーマルショットの連射を繰り返して倒す。

◀現れては、またすぐに消えてしまう砂虫。撃墜率100%達成への大きな壁だ。

EPISODE エピソード2 登場する敵キャラクター

2面の敵キャラは、1面と同じく野性化した攻性生物たちだが、こちらは砂漠に適応したものだ。砂漠という厳しい環境に生息するためか、その中には凶暴なものもいくつか見られる。野性化した攻性生物たちの外観は、もはや兵器としての面影はなく、普通の生物となんら変わりない。だが、いまだに兵器としての機能を残しているものも存在する。

シームルグ

体をくねらせるように、優雅に砂漠を飛行する。体内の発光細胞を光らせながら飛ぶため、洞窟（石化した森）の中などでは大変美しい。

無理に倒す必要はないが、放っておくと飛行のじゃまになる。

カンヘルドラゴン

1面に登場したカンヘルドラゴンの亜種。ゲームの序盤のロックオンの練習台として、2面でも大いに活躍（?）してくれる。

1面のカンヘルドラゴンは水棲だが、こちらは逆に乾燥した環境を好み、中には頭部に寄生虫をくっつけたカンヘルドラゴンも見られる。

寄生虫

あらゆる攻性生物に寄生することができる、極彩色の生き物。寄生虫は、宿主を失うと、近くにいる最も手フな攻性生物に寄生しようと襲いかかってくる習性がある。

ハチもどき

8の字飛行をしながら、プレイヤーの回りにまとわりついてくる。直線的に体当たりしてくるわけではないが、逆にそのため、動きの予想がしにくい。

砂虫

洞窟（石化した森）に生息する中型の攻性生物。テリトリー内に侵入したものに対して無差別に体当たりを行う。体当たりはダメージが大きいため、侮っているとあっという間に体力を奪い取られてしまう。

ワーム

子ワーム▶

砂漠に生息する最大クラスの攻性生物。メス1匹、オス3～4匹、幼生10匹前後の群れで砂漠地帯を移動、おもに砂の中を進むが、狩りのときは砂上をダイブしながら移動する。攻撃すると装甲が外れるが、それが当たるとダメージを受ける。また、生物兵器としての名残りか、尻尾をミサイルのように連続発射できる。

PANZER DRAGOON

EPISODE エピソード3 帝国軍発掘所

STORY

攻性生物が住み着く砂漠を抜けたカイルたちは、ある旧世紀の遺跡へと向かった。その遺跡にプロトタイプドラゴンがいると、彼のドラゴンが「言って」いるのだ。

だが、その遺跡には帝国軍の手が入っており、大規模な発掘作業が行われていた。遺跡の深部へ行くには、その発掘所を抜けなければならない。

発掘所の駐留部隊との真っ向からの交戦を避けるため、カイルたちは夜になるのを待って発掘所を抜けることにしたが、幾重にも張られた帝国軍の網にとうとう引っかかってしまった……。

帝国軍の最重要戦略拠点

発掘所は、帝国軍の最重要戦略拠点のひとつである。旧世紀の兵器をここで発掘・研究し、それを本国へ輸送している。帝国領土内には、このような発掘所が15~20ほど存在し、一種の「資源」として活用されているのだ。

当然、戦時には敵の攻撃目標になりやすいため、各発掘所には例外なく帝国軍が駐留している。砲台なども設置され、場所によっては要塞化しているところもある。

だが、それらの砲台のすべてが、必ずしも発掘所の外へ向けられているわけではない。内側を向いて設置された砲台も多数存在する。これは、発掘中の旧世紀の兵器が再起動・暴走した場合に備えてのものだ。遺跡の研究が最も進んでいる帝国軍でさえ、旧世紀の遺物を完全にコントロールする技術はないのだ。

◀発掘所には、敵国の攻撃に備えて移動砲台が多数配備されている。

▶発掘所内に設置された固定式の大型砲台。

■「パンツァードラグーン」の開発スタッフ直伝!!■

エピソード3 おすすめ攻略法

ゲームの構成上、おそらく最初の難関となる面だ。これまでの面と違って敵がやたらと発砲してくるので、確実に先手を取らないとたちまち敵に囲まれて袋叩きにされてしまう。

初心者は、最初はロックオンとノーマルショットを使い分けよう。遠方の敵をロックオンで倒し、敵に近づかれたら、敵の弾を消す意味でもノーマルショットを連射する。なれてきたら、すべて先手を取ってロックオンで倒すことも可能になる。

100%を取るためには、自分の視界の外にいて、攻撃してこない敵の出現をレーダーで注意深く見ておく必要がある。目の前にいる敵の攻撃のすきをついて、別の方向を向いてすばやくロックオン、ホーミングレーザー発射と同時にまた、攻撃してくる敵のほうを向く。そういったテクニックが必要になってくるだろう。

◀敵がまだ遠くにいるうちに、先手を取ってロックオン。ホーミングレーザーの先制攻撃だ。

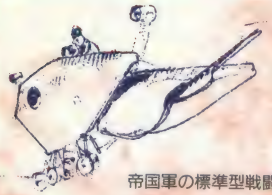
◀状況に合わせて、ドライブモードとシューティングモードをうまく使い分けよう。

EPISODE 3 エピソード3 登場する敵キャラクター

大型戦艦

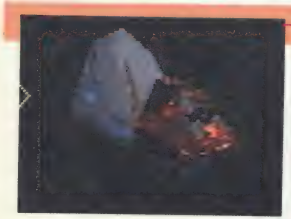
1面のボスと同型のもの。耐久力は落ちているが、攻撃は激しい。大破した状態でも、煙を吐きながら攻撃してくる。中途半端なダメージを与えた状態で放っておくと攻撃が激しくなるため、やるときは一気に叩け。

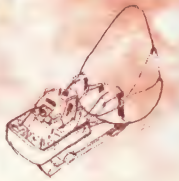
夜間戦闘機ヤシャ



帝国軍の標準型戦闘機ディーヴァの夜間戦闘タイプ。大型戦艦の護衛機がわりの存在だが、この面ではそれほど強敵ではない。ただし体当たりには注意。

ハンタータイプ05





帝国軍の標準的な移動砲台。浮上高度の低い旧世紀エンジンに砲台を取り付けたものだ。

砲台

発掘所内の要所に設置されており、プレイヤーが近づくと乱射してくる。ひとつでも残すとやっかいだ。ロックオンで先手を打ち、やり損ねた砲台はノーマルショットの連射で潰していこう。終盤前の円形に並んでいる砲台は、旧世紀の兵器が暴走したときに備えて、強力な弾が使用されている。

ハンタータイプ02

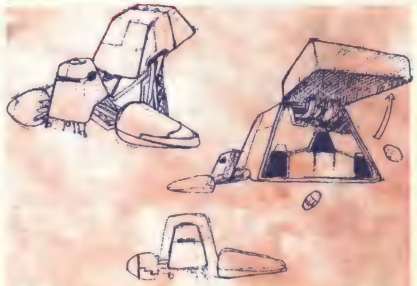
ハンタータイプ05の前期型。タイプ01と並ぶ、もっとも古いハンタータイプで、機動性などの点で他の新型ハンターに劣る。現在では第一線から退き、おもに発掘所内の巡回などに使用されている。

ハンタータイプ01

初期に開発されたタイプ。攻城戦等での使用を目的としているため、火力に勝るが、動きはのろい。

ハンタータイプ04

飛行能力を有する特殊なハンタータイプ。通常は地上を走行するが、戦闘時には後部ハッチを切り離して空中に浮上、本体後部に装備したタル型の爆弾をまき散らして攻撃する。



PANZER DRAGOON

EPISODE エピソード4 旧世紀遺跡

STORY

発掘所の奥にある遺跡の内部に侵入したカイルたちを、帝国軍の戦闘機が追う。細く、薄暗い通路を通ってのスピードチェイスが始まった。

ドラゴンの接近に反応してか、その激しい戦闘に誘発されたのか、遺跡内部で眠りについていた旧世紀の兵器群が次々と再起動する。

帝国軍すら侵入できない、遺跡の深部へ進むカイルとドラゴンに襲いかかる、旧世紀の兵器の群れ。この遺跡のどこかに、プロトタイプドラゴンがいるはずなのだが……。

未発掘の旧世紀遺跡

細い通路が迷路状に伸びる、未発掘の旧世紀遺跡が4面の舞台。

その床や壁は、やはり旧世紀のエンジンと同じような材質で造られており、とてつもなく大きい「何か」の内部であることはわかっている。床や壁が発光しているため、その光で内部を見ることができる。

ここはかつて、旧世紀の戦場となった場所らしく、各種生物兵器の残骸があちこちに散らばっている。また、侵入者を排除するためのガード用の生物兵器も格納されており、それらは現在もなお機能しているようだ。

◀4面では、とにかくドラゴンの方向転換が激しい。ドラゴンの飛行ルートを覚えよう。

▶初めて遭遇する、旧世紀の兵器群。野性化した攻性生物と違って、造られた当時のままの姿を保っている。

■「パンツァードラグーン」の開発スタッフ直伝!!■

エピソード4 おすすめ攻略法

この面は進行スピードが速く、状況は刻一刻変化していく。スピードに惑わされず、3面までに身につけたテクニックを駆使して敵を倒していこう。いわばこの面はこれまでの応用編だ。クリアするためのポイントは、自分から敵に突っ込んでいくのを避けること。敵の弾を食らうのと違って、体当たりはダメージが大きい。よけ中心で行けば比較的楽にボスまでたどり着けるはずだ。

撃墜率100%のためには、正確かつ、すばやいロックオンが要求される。中心位置からやたらと動かず、ロックオンをつねにチャージしながら進むのが基本姿勢。そして、ロックオンしたらすぐに発射すること。そうしないと、あっという間に通りすぎていく敵を撃ちもらしやすい。100%達成の最大の難関は、ヤシャが次から次へと大量に出現するところだ。なお、イージーゲームの場合はこの面で終わってしまう。改めてノーマルゲームでやり直し腕を上げてほしい。

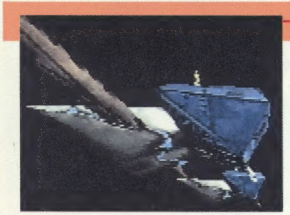
◀撃墜率は上がらないか、あまり無理はしないで、よけ中心でいくのもかなり有効な作戦。

◀撃墜率100%達成を阻む、ヤシャの大群。逆に、腕を磨くには絶好の相手ともいえる。

EPISODE 4 登場する敵キャラクター

4面の敵キャラは、帝国軍の戦闘機部隊と旧世紀の兵器群（攻性生物）だ。この遺跡の攻性生物たちは、これまでに戦った野生化した攻性生物とは異なり、兵器としての外観と機能を失っていない。帝国兵器や野生化した攻性生物とは違った攻撃方法を見せてくれる。

夜間戦闘機 ヤシャ



3面の舞台となった帝国軍発掘所の駐留軍の生き残り部隊。カイルとドラゴンを追って、遺跡内部に侵入してきた。登場するのは序盤のみだが、次々と大量に飛来するヤシャが、この4面の最難関となっている。

ガードロボット(Aタイプ・Bタイプ)

遺跡内部に侵入したものを攻撃する攻性生物。今もなお数千年前の姿を保っているのは、有事の際以外は自己冬眠状態にあるからだろう。

オープニングで主人公に襲いかかったのも、これの一種である。

レーザーサイトを装備し、一度捕らえた敵は逃がさない。よく似た2タイプが存在するが、その性能に大きな差はない。

◀Aタイプ

Bタイプ▶

攻性生物残骸

旧世紀の生物兵器の残骸。数千年前の戦闘で破壊された兵器や、破棄されたものと推定される。

ゴミの山に埋もれており、侵入者が近づくと、稼働可能なものが自動的に動き出して襲いかかる。

攻性生物遠距離戦闘タイプ(拡散レーザー)

拡散レーザーを装備する、遠距離戦闘用の生物兵器。闇に射出されるレーザーは、非常に美しい。

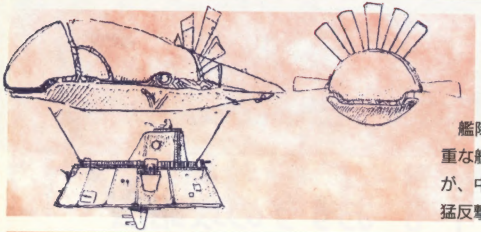
だが、長期に渡って稼働を続けたため、その精度自体は落ちているようだ。

EPISODE エピソード5 登場する敵キャラクター

戦闘機 ディーヴァ

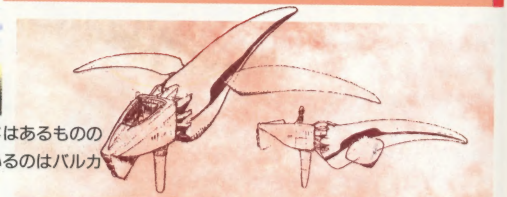
帝国軍の標準タイプの戦闘機。火力を重視した設計だが、その弾は打ち消すことができる。

中型戦艦



艦隊の大部分を占める主力艦。鈍重な艦で、大型戦艦より楽に倒せるが、中途半端にダメージを与えると、猛反撃を加えてくる。

戦闘機 ガンダルヴァ

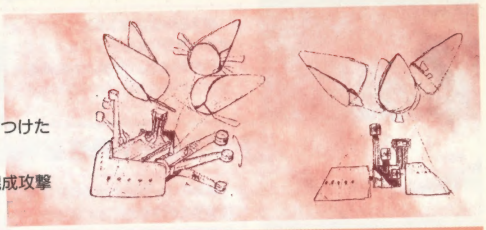


軽量型戦闘機。スピードはあるものの装備は貧弱で、搭載しているのはバルカン砲のみ。

戦闘機 ガルーダ

2機のエンジンを装備する帝国軍の最新鋭機。機動力があり、ディーヴァと同じ砲を装備している。

攻城要塞



船体の左右に、砲台を取りつけたアームを持つ異色戦艦。

中型戦艦との3隻による混成攻撃は手強い。

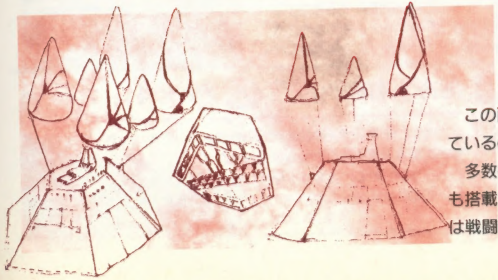
大型戦艦

これまでに何度も登場した大型戦艦と同じもの。今回も、1面のボスほどのタフさはないが、攻撃は激しい。この面に登場する2隻のうち1隻は、護衛機を連れている。

護衛機

1面でも登場した、大型戦艦の護衛機。今回は1面と違い、大型戦艦を残してさっさと逃げていってしまうようなことはない。

空母



この面に登場する戦闘機を格納しているのが、この空母だ。

多数の戦闘機の他、空中機雷なども搭載しているが、空母それ自体には戦闘能力はない。

PANZER DRAGOON

EPISODE エピソード6 帝国首都

STORY

帝国軍の旗艦艦隊を撃破したカイルたちは、ようやくプロトタイプドラゴンに追いついたが、プロトタイプドラゴンは帝国首都に逃げ込んでしまった。

プロトタイプドラゴンを追い、帝国の首都に入るカイルたち。そこに待ち受けていたのは、2体のドラゴンを迎撃するために出動してきた、帝国軍の帝都守備隊の攻撃だった。

これと時を同じくして、プロトタイプドラゴンの呼びかけに呼応し、「塔」に眠っていた旧世紀の兵器群が帝国の首都に来襲、無差別攻撃を開始した。

ついに「塔」の攻撃が開始された

『Dユニットより指示・確認。
全ユニット作動。
地表面の制圧を開始します』

プロトタイプドラゴンの接近にともない、「塔」はついにその機能を回復した。「塔」が最終プログラムを起動させると、すべての旧世紀の兵器群が動き出し、「塔」の外に駐留していた帝国軍の空中戦艦は、水面下からその姿を現した旧世紀の兵器群の攻撃を受けて、なすすべもなく次々と撃沈されてゆく。

さらに旧世紀の兵器の全ユニットは、もっとも近くにある都市を目指す。「塔」にもっとも近い都市、それは帝国の首都である。

◀おびただしい数の旧世紀の兵器群が地表面の制圧を開始した。

■「パンツァードラグーン」の開発スタッフ直伝!!■

エピソード6 おすすめ攻略法

ザコと戦う最後の面なので、敵の攻撃がとにかく激しい。ロックオンとノーマルショットを駆使するのは言うまでもないが、この面は敵の配置をある程度覚えないと苦戦するように作ってある。プロトタイプドラゴンや強襲艦、それに民間船などを視点誘導させるために配置してあるので、その方向に注意すれば道は開けるだろう。

6面全体を通して言えることは、「やられる前にやれ!!」(すべての面に関して言えることだが)。敵が出現したらすぐにロックオンしないと、この面ではほとんど余裕がない。しかし敵の出現位置さえ覚えてしまえば、撃墜率100%を出しやすい面でもある。

また、6面には対ボス戦がないため、どうにかこうにかクリアできてしまったりするのだが、ここで体力をあまり削られると最終面で苦戦することになる。とくに難易度がハードの場合は体力回復が少ないので注意しよう。

◀敵の出現位置を覚えて、出現と同時にロックオンを決めていかないと、かなり苦しい。

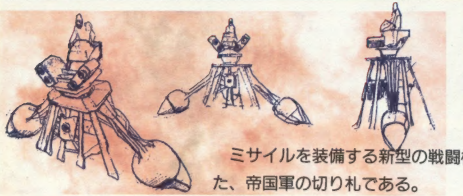
◀序盤はプロトタイプドラゴンが道案内役。レーダーに映る民間船の方向にも注意しよう。

EPISODE エピソード6 6 登場する敵キャラクター

ハンタータイプ03

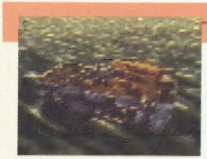
帝国軍の帝都防衛用ハンター。小型なため、街中でも自由に移動できるのが最大の特徴。

アスラ



ミサイルを装備する新型の戦闘機。帝都防衛のために配備された、帝国軍の切り札である。

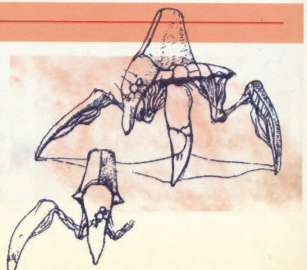
民間船



帝都は川や運河を道として使っているので、こういった船が多い。破壊も可能だが、撃墜率にはカウントされない。

対地制圧用生物兵器(クモ)

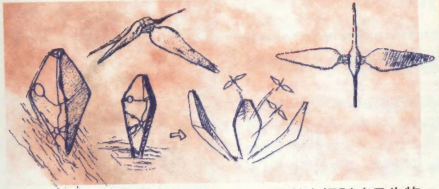
強襲艦からばらまかれるクモ型の生物兵器。レーザーと通常弾の2種類の攻撃方法を持つ。水面下にも潜れる。



量産型ドラゴン

ドラゴン系攻性生物の量産タイプ。空中戦用に開発された生物兵器だ。

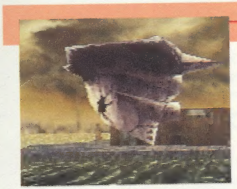
ポッド

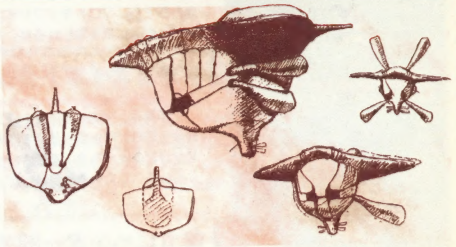


▶ポッドスティンガー

制圧地域に撃ち込まれ、残っている敵を掃討する生物兵器。動体反応をキャッチすると、中から大量の小さな対人生物兵器（ポッドスティンガー）を吐き出す。

強襲艦





多数の生物兵器を体内に格納し、その火力をもって突破口を開く、旧世紀の輸送艦。6面の中ボス的存在だ。

プロトタイプドラゴン

宿敵のプロトタイプドラゴンが、6面ではザコに混じって登場し、あっちこっちと飛び回る。攻撃を加えると鳴くが、この面のプロトタイプドラゴンは実は無敵である。

PANZER DRAGOON